Зверолюди

Уникальная раса для D&D 5

Перевод: Беляев Петр
Верстка: Карпов Илья

Design: Benjamin Huffman, **PDF Compilation, Editing & Layout:** Ners

Зверолюди

Рожденные или ставшие такими в результате проклятия, зверолюди являются собранием гуманоидных рас, имеющих сходство с различными животными. В мире множество видов зверей, и зверолюди переняли от них совершенно разнообразные черты. Но в целом они имеют несколько общих друг с другом черт. Зверолюди могут формировать небольшие общины, особенно если происходят от одного вида животных, но зачастую обитают на окраинах цивилизованных земель контактируя только с теми, контактируя только с теми, кто в состоянии распознать, что они по крайней мере больше люди, чем животные.

Рожденные и выросшие

Наибольшее количество зверолюдей рождается такими. В большинстве зверолюдских семей все члены похожи на один и тот же вид животных. Такие зверолюди наиболее склонны к формированию общин. Они вырастают за пределами поселений, населенных другими гуманоидами, и, как правило, не контактируют с другими расами до того как становятся приключенцами. Рожденные и выросшие зверолюди склонны бросать авантюризм и приключенческую жизнь если их общины находятся под угрозой, уничтожены или насильно вынуждены контактировать с остальным миром.

Проклятые и сломленные

Немногочисленные проклятые зверолюди – это несчастные души, которых обратили в такую форму. Преступив волю богов, перейдя дорогу вспыльчивому колдуну или получив проклятие от магической реликвии, эти несчастные начали новую жизнь в виде зверолюдей. Такие зверолюди, возможно, были авантюристами, прежде чем приняли звероподобный вид. Приключенческая жизнь многих зверолюдей такого рода включает в себя поиск способа обратить проклятие и вернуть себе прежний облик, независимо от того, когда и как они стали проклятыми. Но некоторые из них настолько привыкают к своему облику, что оставляют и даже отвергают попытки вернуть себе прежний вид.

Порода

Все зверолюди имеют физическое сходство с конкретным животным. Между собой они называют такое сходство породой. Зверолюди получают очень многое от своей породы, начиная с естественных природных особенностей и навыков, и заканчивая способностью летать, дышать под водой и даже использовать эхолокацию.

Черты зверолюдей

Все зверолюди имеют следующие особенности:

Увеличение параметров. Увеличение одного параметра по вашему выбору на 2, и другого параметра по вашему выбору на 1.

Возраст. Возраст зверолюдей такой же, как и у обычных людей.

Мировоззрение. Зверлюди верны своему сердцу больше, чем каким-либо законам или морально-этическим кодексам, что делает их чаще всего не хаотичными. Они бывают как правило нейтральными, а не злыми или добрыми.

Размер. Зверолюди бывают и крупными и мелкими. Вы можете быть средним либо маленьким по вашему выбору.

Скорость. Ваша базовая скорость – 30 футов.

Дикий и Свободный. Вы получаете преимущество на спасброски против очарования.

Все существа под солнцем. Вы получаете 2 черты породы на выбор.

Языки. Вы начинаете со знанием Общего языка и Звероречи. Звероречь может быть выучена только зверолюдьми, и разговаривая на ней они могут общаться с животным как под эффектом заклинания «Говорить с животными».

Черты породы

Все зверолюди имеют две из нижеописанных черт. Каждая черта может быть выбрана только один раз.

Опытный Альпинист. Вы получаете специализацию в Атлетике или Акробатике по вашему выбору. Ваша скорость лазанья(climb speed) становится равна вашей базовой скорости.

Вьючное Животное. Вы считаетесь на один размер больше чем вы есть для определения максимальной грузоподъемности и объема(размера) предметов, которые вы можете тянуть, переносить и поднимать.

Закапывание. Если обе ваши руки свободны, вы получаете скорость закапывания равную 25 футов.

Темное зрение. Привыкнув к жизни под землей или под ночным небом, вы получаете исключительное зрение в темноте и при тусклом освещении. Вы не можете различать цвета в темноте – только оттенки серого.

Эхолокация. С помощью этой черты бонусным действием в свой ход вы можете испустить ультразвук, неразличимый существами без этой черты. До конца вашего следующего хода вы получаете слеповидение на 30 футов вокруг вас, которое действует, пока вы не ошеломлены(deafened).

Летун. Вы получаете возможность летать со своей базовой скоростью. Вы не способны летать пока переносите более половины вашей максимальной грузоподъемности. Находясь в полете вы совершаете броски атаки и проверки способностей с помехой, не можете поддерживать концентрацию на заклинаниях и не можете их кастовать.

Прыгун. Вы получаете специализацию в Атлетике или Акробатике по выбору. Ваша дальность прыжков удваивается.

Острое Чутье. Вы получаете специализацию во Внимательности и выбираете одно чувство (слух, зрение, нюх и т.п.). Вы получаете преимущество на броски проверки Внимательности, используя это чувство.

Родня Зверей. Вы получаете специализацию в навыке Уход за животными. Ваш бонус мастерства удваивается если вы делаете проверку навыка Уход за животными.

Бегун. Ваша базовая скорость увеличивается до 35 футов.

Естественная Броня. Пока вы не носите доспехи ваш КД равен 11 + модификатор Телосложения или Ловкости по выбору.

Естественный Талант. Звери земли, неба и моря имеют особенности, основанные на их форме. Вы получаете специализацию в одном дополнительном навыке по выбору.

Естественное Оружие. Вы получаете естественное оружие, на котором вы специализированы. Это может быть Укус, Удар когтем, Острые перья, Шип на хвосте и другие звериные особенности. Вы добавляете модификатор Силы или Ловкости к броску атаки на ваш выбор и наносите 1к4 + модификатор Силы или Ловкости урона. Вы должны выбрать тип наносимого урона при выборе этой черты: дробящий, колющий, ядовитый или режущий.

Пловец. Вы получаете скорость плавания равную вашей базовой скорости и можете дышать как воздухом, так и под водой.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, and all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries.

This work contains material that is copyright Wizards of the Coast and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

All other original material in this work is copyright 2016 by Benjamin Huffman and published under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

Beastfolk Race created by
Benjamin Huffman
http://sterlingvermin.com/

Art Credits in Order of Appearance
"Swamp" by Ners
"Croc Bludgeoner" by drbjr
"Plain" by Ners
"Rabbit Outsider" by Brett Neufeld